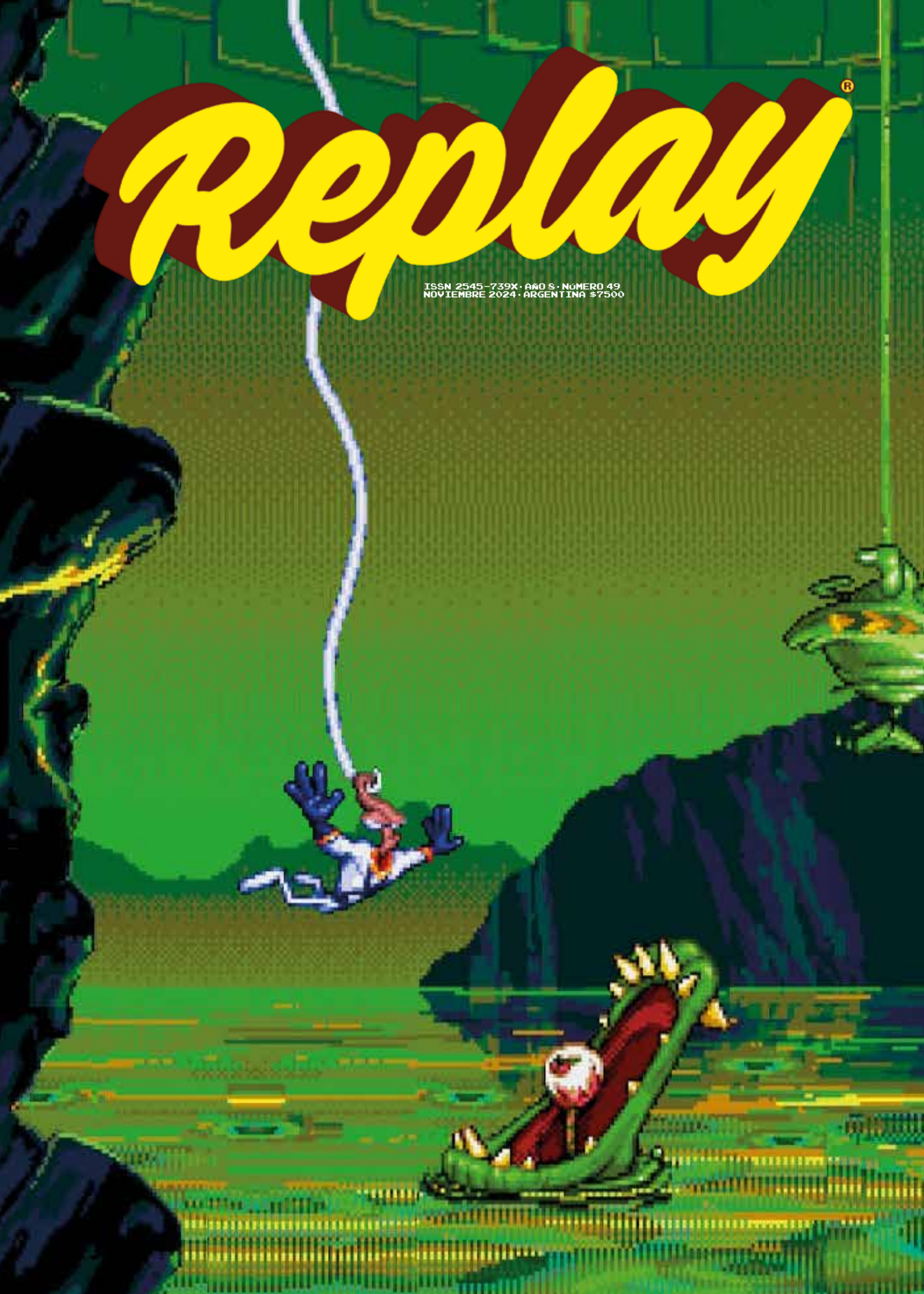
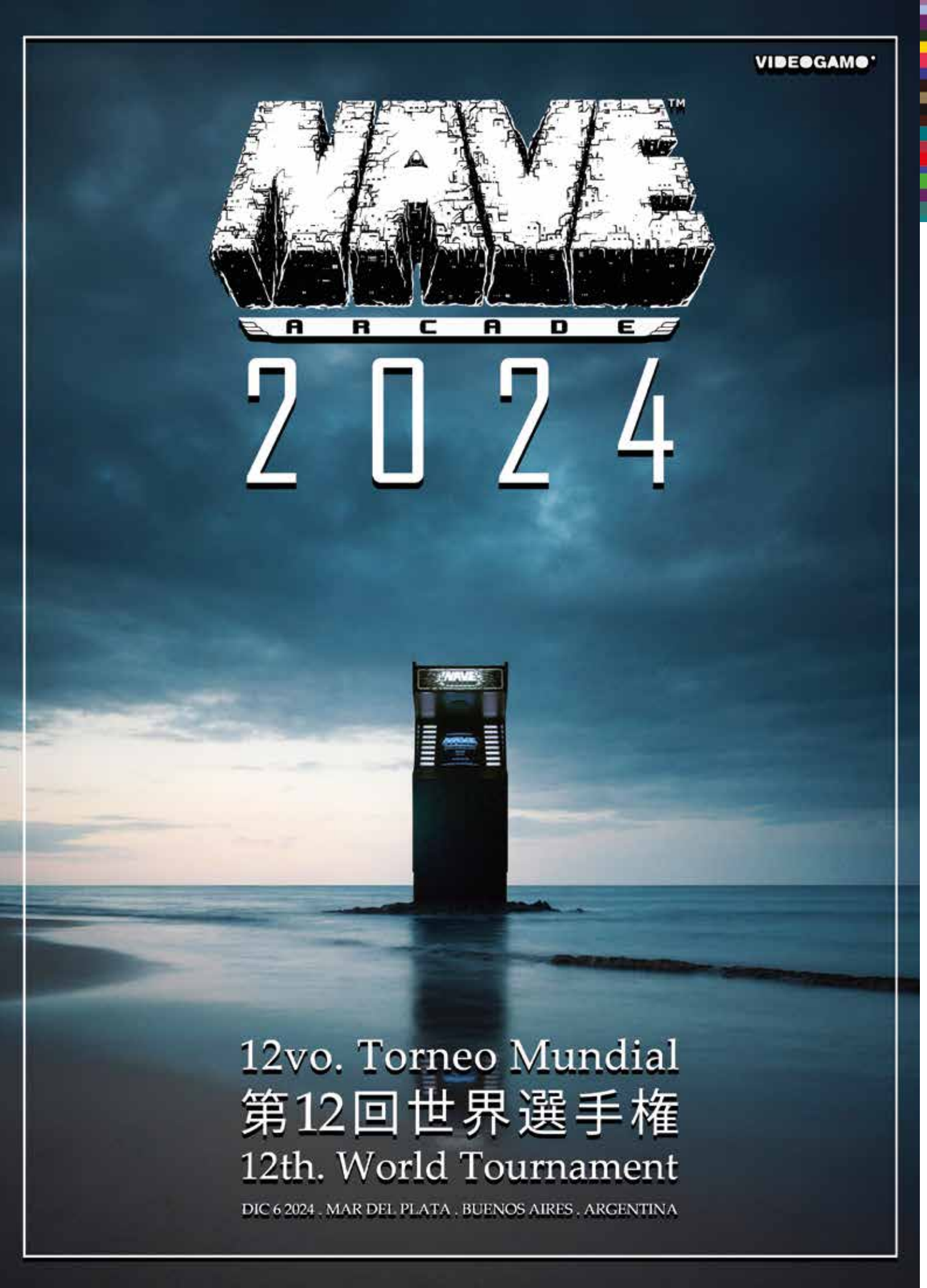
Replay®

ISSN 2545-739X · AÑO 8 · NÚMERO 49
NOVIEMBRE 2024 · ARGENTINA $7500





ANUNCIOS TARDÍOS

Es posible que usted haya estado esperando tener en sus manos un clásico Especial Aniversario de *Revista* ***Replay*** tal como acontece cada fin de año. Pero esto no es así y por una simple razón: si es lo suficientemente avispad@, se dará cuenta de que estamos en la antesala de una cifra enormemente redonda, el tan esperado #50, el cual nos obliga a cambiar las cosas.

¿O esperaba el especial en este número y luego llegar a la media centena de revistas con un número común y corriente? Pues bien, ya lo sabe, tiene un número regular en sus manos, pero no por eso menos bueno; de hecho, me atrevo a decir que estamos ante una tapa que seguramente ingrese al Top 10 de tapas de ***Replay***.

Pero aprovecho entonces la impunidad del texto editorial, que jamás puede ser censurado, para adelantarle algo: la media centena de Replay se viene con todo: quién sabe si, en vez de 48 páginas, no se viene el necesario salto a las 64, ¿será posible? De lo que sí estamos seguros es de nuestra innegable vocación por divulgar y dar a conocer nuestra historia, que a veces parecería estar ya cubierta, pero de golpe surgen charlas de café con industriales del hardware, pistas sobre el origen del ciberespacio argentino, extraños big box sets nacionales, nuevos hallazgos sobre viejos desarrollos..., en fin, lo de siempre, lo que sucede constantemente, la vocación del periodismo de investigación con el clásico estilo que solo ***Replay*** puede dar. No le puedo adelantar más. Disfrute de este hermoso número y, si nos vemos, respóndame esto: ¿no cree que del *Earthworm Jim* a *Cha Cha Cha* hay solamente un control remoto de distancia?

▶ SERGIO ANDRÉS RONDÁN

equipo Replay | Año 8 · Nº49
FUNDADA EN OCTUBRE DE 2016 POR CARLOS MAIDANA Y JUAN IGNACIO PAPALEO · TERCERA ÉPOCA · Noviembre 2024

Diseño y dirección: Juan Ignacio Papaleo **Editor:** Ezequiel Vila **Jefe de redacción:** Sergio Andrés Rondán **Redactorxs:** Camila Chávez, Carlos Andrés Maidana, Sofía Checchi, Emmanuel Firmapaz, Enrique D. Fernández, gBot **Corrección:** Hernán Moreno **Retoque digital:** Romina Tosun **Colaboran en este número:** Federico Okelfo y Magrio Animaciones.

El editor no puede aceptar responsabilidad por pérdida o daño en el correo de cualquier material no solicitado. Los derechos de autor sobre todo el texto y la puesta en página pertenecen a REPLAY. Está prohibida la reproducción total o parcial de cualquier elemento de esta revista sin el permiso escrito por parte del editor. Todos los derechos de autor son reconocidos y utilizados específicamente con el propósito de la crítica y la reseña. Si bien la revista ha puesto todo su esfuerzo en asegurarse de que toda la información sea correcta al momento de imprimirse, los precios y la disponibilidad pueden tener modificaciones. Esta revista es totalmente independiente y no está afiliada de ninguna forma a las compañías mencionadas en su interior. Si envía material a REPLAY por correo, e-mail, red social o cualquier otro medio, automáticamente le concede a REPLAY una licencia irrevocable, perpetua y libre de regalías para utilizar los materiales en todo su porfolio, de forma impresa, online y digital, y para distribuir los materiales a actuales y futuros clientes. Cualquier material que envíe es enviado bajo su propio riesgo y, si bien se toman todos los cuidados, ni REPLAY ni sus empleados, agentes o subcontratistas serán considerados responsables por daño o pérdida. Las colaboraciones son ad honorem. REPLAY®. Derechos reservados. El nombre REPLAY y el logo son marcas registradas por Juan Ignacio Papaleo. ISSN 2545-739X.

Esta edición se terminó de imprimir en el mes de noviembre de 2024.

REVISTAREPLAY.COM.AR

Revista Replay *@revista_replay* *revistareplay*

Somos miembros de la Asociación de revistas culturales AReCIA

Nuestras redes las administra PLANO.

Nuestros videos son producción de bocha-tv.net

Nuestra editorial se llama LISTO.

UFO 50, EL ACTION 52 QUE HACE TODO BIEN

¿Te acordás de la primera vez que jugaste un cartucho 25 en 1 de Family? Era un momento de descubrimiento, de navegar entre títulos desconocidos durante horas. ¡La misma sensación transmite UFO 50!

Nuestros lectores más fieles quizá recordarán que hablamos un poco de este juego en nuestro número 9, cuando lo anunciaron. Después de 7 años de desarrollo, finalmente fue publicado a mediados de septiembre de este año. ¿De qué se trata? En pocas palabras, es una colección de 50 juegos (¿o más?) con una estética y gameplay retro. Hasta acá, no suena muy diferente de otras colecciones de juegos, pero UFO 50 tiene una pequeña vuelta de tuerca: aunque todos los juegos de la colección fueron programados en los últimos años, los cabecillas de esta compilación (Derek Yu y Mossmouth, creadores del *Spelunky*) plantean que son títulos de una compañía llamada "UFOsoft" y que fueron desarrollados para las computadoras LX, LX-II y LX-III entre 1984 y 1989. Antes de entrar a cada juego, podemos abrir un menú que incluye notas de su teórico desarrollo (además de algunos objetivos extra que podemos cumplir para desbloquear logros y objetos coleccionables). También en esta lógica más "meta" de la colección, se puede acceder a una terminal donde podemos escribir códigos de ocho letras (con el formato XXXX-XXXX). Estos códigos desbloquean desde juegos ocultos hasta modos de juego y aparecen escondidos dentro de los propios juegos de la colección o incluso en lugares inesperados, como dentro de las notas de desarrollo (GREG-MILK, en las notas del *Night Manor*) o hasta tallado en el árbol de la pantalla de título de la colección (SLOW-DOWN). La búsqueda de claves termina volviéndose una búsqueda del tesoro y abre una nueva forma de jugar la colección, como una especie de juego dentro del juego.

Como dijimos, los juegos siguen la trayectoria de esta compañía ficticia entre el 84 y el 89. No es solamente un dato que tiran al pasar, sino que los juegos fueron creados teniendo en cuenta las capacidades de los sistemas a mediados y finales de la década del 80. Por ejemplo, *Barbuta*, el primer título de la colección, es un juego de aventuras en el que tenemos que atravesar una cueva llena de trampas. La calidad gráfica, de movimiento y la falta de música realmente hacen que sientas que estás jugando un clásico de la época. Las diferencias técnicas se hacen evidentes al jugar juegos posteriores de UFOsoft, como *Mini & Max* (un metroidvanias con un gameplay muy original) o *Campanella 3*. No se trata de minijuegos que podés ganar en 10 minutos sino de juegos enteros, y algunos requieren varias horas de juego.

NO SE TRATA DE MINIJUEGOS QUE PODÉS GANAR EN 10 MINUTOS SINO DE JUEGOS ENTEROS. Y ALGUNOS REQUIEREN VARIAS HORAS DE JUEGO.

En cuanto a géneros, hay para todos los gustos: de deporte, estrategia, plataforma ¡y hasta 2 RPG enteros! Otros, como *Mortol* y *Mortol 2*, son más difíciles de definir (¿será puzzle-plataforma?). Algunos tienen modos coop y versus, ideal para jugar con tus retroamigos de confianza.

UFO 50 es el homenaje perfecto a los videojuegos retro. No solamente recrea mecánicas y estilos de juegos, sino que nos hace reencontrar con otra forma de jugar. Se nota que es un proyecto al que le pusieron mucho cariño y que el largo tiempo de desarrollo fue bien empleado. Está disponible en Steam y se espera que en algún momento llegue a la Switch o su sucesora.

Después de que* Disco Elysium *estallara como Revachol, llegó el momento de la balcanización.

POR EZEQUIEL VILA

Disco Elysium salió en 2019, pero el olor de la pólvora todavía se huele. Todo empezó cuando un grupo de artistas estonios, recuperándose de la depresión y el alcoholismo, quiso crear su propio RPG detectivesco que explorara los límites de la mente humana, las miserias del capitalismo, la divertida condena de las adicciones, el humor de los vencidos y el lugar extraño que es el mundo (críptidos incluidos). Tras una larga epopeya cargada de una hubris demencial, lograron plasmar un verdadero juegazo. Además, ganaron un premio y se lo dedicaron a Marx y Engels. Unos capos.

Pero luego de esa insurrección rebelde y desfachatada de Robert Kurvitz, Aleksander Rostov, Kaur Kender y compañía, la marcha de las botas del management no se hizo esperar. ZA/UM, el estudio fundado por Kurvitz para hacer frente a la producción del juego, despidió a sus propios creadores después de una treta de sus accionistas para apoderarse de la empresa. Meses de quilombo, despidos y cancelaciones de proyectos (incluidas dos secuelas al *Disco Elysium*) terminaron de explotar en una serie de juicios que Kurvitz, Rostov y Kender perdieron entre 2022 y 2023.

Pero a pesar de haber perdido su estudio y un montón de guita, los artistas detrás de *Disco Elysium* tienen cosas de las que jamás los podrán despojar, como su brutal talento y el impulso eslavo de hacer bardo. El año pasado, Kurvitz y Rostov anunciaron la creación de Red Info, un nuevo estudio para crear un sucesor espiritual a su juego. Y en octubre aparecieron otros... tres. Longdue, que congrega a despedidos por Rockstar, Bungie y ZA/UM; Dark Math Games, comandado por Kender; y Summer Eternal, que incluye a los escritores Argo Tuulik y Olga Moskvina.

Este último publicó un manifiesto vital y bellísimo donde reivindica la cualidad artística del desarrollo de videojuegos por sobre los vicios de la industria y el servicio a los ejecutivos. "No son los chupatintas ni los prestamistas los que crean juegos. Es la pasión implacable de los trabajadores la que crea una forma de arte capaz de decir algo verdadero", reza uno de sus fragmentos.

> "NO SON LOS CHUPATINTAS NI LOS PRESTAMISTAS LOS QUE CREAN JUEGOS. ES LA PASIÓN IMPLACABLE DE LOS TRABAJADORES LA QUE CREA UNA FORMA DE ARTE CAPAZ DE DECIR ALGO VERDADERO".

¿Qué tiene que ver esto con los juegos retro? Todo. La independencia, la pasión y la ausencia de límites fueron componentes fundamentales para alzar este arte a lo largo y ancho del globo, y ahora, desde los balcanes, un grito de guerra se levanta. ***Replay*** saluda tu lucha obrera y socialista. ✊

VER EL MANIFIESTO COMPLETO: SUMMERETERNAL.COM

PLANETA JUEGOS

Un minirrecorrido por imágenes que nos hacen llegar del mundo de los videojuegos de ayer, hoy y siempre.

1_ UN JOVEN ANDRÉS BORGHI, YA CRANEANDO SEGURAMENTE MUCHAS COSAS QUE REALIZARÍA NO MUCHOS AÑOS DESPUÉS, FRENTE A SU PC. PARECE ESTAR DICIÉNDOLE A LA CÁMARA "SACAME UNA ACÁ QUE MAÑANA VA A TENER MUCHO SIGNIFICADO". 2_ NUESTRO COMPA HERNÁN PANESSI Y SU AMIGO TAVO. CONCENTRADÍSIMOS COMO NUNCA LOS VIMOS JUGANDO AL *PRO EVOLUTION SOCCER 2008* EN UNA PLAYSTATION 2. AÑO 2008. ¿YA ES RETRO? 3_ ¿REVISTA *CARAS* Y *MORTAL KOMBAT*? REVISTA *CARAS* Y *MORTAL KOMBAT*. UN VHS DEL AÑO 1998 DE LA SERIE CARAS CARTOON. COSAS QUE PASAN. 4_ HARLEY QUINN Y SU *REPLAY* EN MANO, FESTEJANDO EL BATMAN DAY EN LA FERIA MÁS GRANDE DEL PAÍS, LA CIRUJA. POR SUPUESTO. 5_ TEMPORADA 5 DE *CUENTOS DE LA CRIPTA*. AÑO 1993 Y ESOS FLIPERS DE LOS 90. LOS MEJORES DE TODOS LOS TIEMPOS. SIN DUDAS. 6_ SEGUIMOS PASEANDO POR LOS BELLOS 90. TAN BELLOS COMO CAMERON DÍAZ EN SU MEJOR MOMENTO DISFRUTANDO DE LA NO MENOS BELLA GAME BOY.

▶START

POR
EZEQUIEL VILA*

5 POWER UPS MUY FALOPA

Un power up en el momento justo te puede salvar, pero a veces el esfuerzo de agarrarlo no vale la pena. Y en los peores casos, te perturba de por vida. Dejá, máquina, me arreglo solo.

5 | *GHOST'N GOBLINS*: ANTORCHA

Nada como agarrar un power up que es lisa y llanamente peor que el arma con la que empezás. Ya el *Ghost'n Goblins* es un juego endiablado que te come fichas a lo loco así como viene, pero ni se te ocurra agarrar *el primer power up que el juego te tira*. La antorcha es más lenta y se lanza en un arco sutil para quedarse encendida un ratito en el suelo. Es tan mala que hay speedrunners que la usan para subirle la dificultad al juego.

4 | *KARNOV*: ESCALERA

Es raro que en un juego en el que el personaje es un forzudo que tira fuego por la boca y los power ups son botas mágicas, bombas, escudos, boomerangs y hasta alas para volar haya uno que se puede comprar en una ferretería. Si Karnov no llega a algo, pone la escalera y se sube. Como vos, como yo.

3 | *BOOGERMAN*: AJÍ PUTAPARIÓ

En el videojuego más escatológico jamás hecho, Boogerman ataca con sus mocos, escupitajos, eructos y pedos. Pero cuando encuentra un ají putaparió, sus pedos suben de nivel y lo propulsan al infinito y más allá. Volar está bueno, pero la verdadera cagada de este power up es que consume el medidor de gases como loco y, además, si te toca un enemigo, se cancela, por lo cual dura lo que un pedo en un huracán.

2 | *ZELDA MAJORA'S MASK*: MÁSCARA DE BAILE

La pregunta que Adam West se hizo en *Los Simpson* vale para *The Legend of Zelda*: ¿por qué Link ya no baila? En el *Majora's* le dedicaron una máscara únicamente para que Link pudiera tirarse unos pasos (y encontrar un pedazo de corazón opcional). Para colmo, la máscara misma es una reproducción en miniatura (¿por qué no entera?) del tipo que le enseña el baile. Así y todo, no entra ni en el top 10 de las cosas más raras de este juegazo.

1 | *METAL GEAR*: EL PUCHARDO

Nada como cortar la jornada laboral con un descanso para fumar un puchito, y Snake, aunque esté infiltrándose en una base terrorista en Alaska, tiene los mismos derechos laborales que vos. Desde los *Metal Gear* de Family, los cigarrillos son un ítem en el stock de Snake que te bajan un poco la vida y se usan para detectar lásers a la Carlín (¿Kojima habrá visto *El hacker*?). Incluso en el *Sons of Liberty* te ayudan a mejorar la puntería un toque, convirtiéndolo oficialmente en un power up prohibido para menores de 18 años. 💪

▪ MENCIÓN DE HONOR // *SUPER MARIO MAKER*: WEIRD MUSHROOM

OBVIAMENTE, MARIO ES EL REY DE LOS POWER UPS FALOPA, HABIENDO PRÁCTICAMENTE INVENTADO EL CONCEPTO. PERO LOS JAPONESES ADICTOS AL CUCUMELO SE SUPERARON CON ESTE HONGO COMPLETAMENTE CURSED DEL *SUPER MARIO MAKER*. PIDE GRANJITA URGENTE.

* *Editor, guionista, literato. Hace 8 años que hago juegos para celulares y no quiero ver una publicidad en una app nunca más en mi vida. Mi vieja dice que memoricé los comandos de DOS para arrancar el* Príncipe de Persia *antes de aprender a leer y escribir.*

▶PLAYER ONE

POISON

Los que hoy lloran inclusión forzada son esos a los que Poison les llenaba la cara de dedos en los 90.

POR GBOT

En algún lugar de la Costa Atlántica de Estados Unidos está Metro City, la capital del crimen organizado. Ahí gobierna el caos, de la mano de Mad Gear: una violenta pandilla compuesta por una cantidad enorme de punks y luchadores de lucha libre. Entre tantos secuaces olvidables aparece Poison, con el sombrero y esposas que le afanó a algún policía desprevenido, musculosa, short de jean, tacos rojos y (a veces) látigo.

Al ser una secuaz más entre los cientos de enemigos del *Final Fight*, Poison no tenía una historia elaborada, pero fue ganando tanta popularidad que con el tiempo terminó convirtiéndose en un personaje recurrente en los *Street Fighter*, con menciones en varios juegos y apariciones en *Street Fighter* 4 y V como personaje jugable. Así nos vamos a enterar de que después de la caída de Mad Gear, Poison va a volcarse al mundo de la lucha libre como mánager de Hugo Andore, otro secuaz de la pandilla de Metro City.

Es común escuchar discusiones en torno al género de Poison, uno de los personajes trans más famosos del mundo de los videojuegos. Una versión (la más extendida) sostiene que el personaje era originalmente mujer cis y que se cambió su género al traducir el juego al inglés, cuando un miembro del equipo estadounidense señaló que no estaba bien que los protagonistas le pegaran a una mujer y decidió que fuera trans (como si ahí estuviera bien pegarle). Sea cierto o no, el manual de instrucciones del *Final Fight* para Sharp X68000 indica que Poison es una mujer trans (dice *newhalf*, para ser exactos, que es un término que se usaba en la época en Japón para describir a personas trans).

Más allá de esta polémica, el personaje fue censurado cuando la saga salió de Japón: en la versión de Sega CD le agregaron y en la de SNES directamente reemplazaron a Poison y Roxy (una versión idéntica a ella pero con colores cambiados) por dos tipos: Billy y Sid. Con el paso del tiempo se hizo justicia: Billy y Sid fueron olvidados y Poison recobró su merecido lugar entre los luchadores más importantes de Capcom. 💪

ES COMÚN ESCUCHAR DISCUSIONES EN TORNO AL GÉNERO DE POISON, UNO DE LOS PERSONAJES TRANS MÁS FAMOSOS DEL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS.

FICHA TÉCNICA

EDAD: 21 AÑOS.
CUMPLEAÑOS: 7 DE DICIEMBRE.
ESTATURA: 1,75 M.
PESO: 65 KG.
PROFESIÓN: MÁNAGER DE LUCHA LIBRE.

ES ASÍ PORQUE SIEMPRE ESTOY EN FANTASY

***Las expansiones y adiciones a los cartuchos de Nintendo comenzaban a mostrar los límites de la Famicom, especialmente cuando se la ponía lado a lado con la Mega Drive lanzada en 1988. Así, Nintendo craneó la Super Famicom, que salió a fines de 1990 y le daría la oportunidad a un equipo de Squaresoft de experimentar con herramientas para revolucionar su saga más querida*, Final Fantasy.**

POR FEDERICO OKELFO

La pantalla negra lee “Final Fantasy IV” y debajo detalla el año, la leyenda “Squaresoft” y poco más. El único “sprite” en la pantalla es un cristal inmensamente detallado en oposición a los que ya se convirtieron en sinónimo de la saga si venís de jugar las versiones de 8 bits. El jugador japonés pulsa “start” en su control y todo se pone negro. El público en América (e incluso en Argentina, donde Gamela S.A. importó algunas copias) lo conocería como FF2, pero el efecto sería el mismo. ¿Europa? Bien, gracias, recién en 2002.

De repente, comienzan a sonar acordes de tono épico, dignos de *Star Wars*. El tema se llama “Red Wings” y suena por muchísimos más canales de audio que los 4 de la era 8 bits. Es como una orquesta entera, algo que se convertiría en el sello de estilo de la Famicom contra el sonido más “metalero” de la Mega Drive. Por encima, Nobuo Uematsu dirige como si fuera una película. Los modelos de airship se desplazan sobre un mapa cuasi tridimensional en Mode 7, y ahí tomamos control de nuestro protagonista, Cecil, el caballero negro. Lo que es más, tiene diálogo.

Final Fantasy del 1 al 3 para Famicom era una saga con una cierta identidad visual y sonora, guiada por la mano del director Hironobu Sakaguchi, la música de Uematsu y el arte en píxel de Kazuko Shibuya basado en los dibujos de Yoshitaka Amano. La saga se hizo famosa por sus premisas de jóvenes que se enfrentaban a algún gran mal y lograban torcer la voluntad del destino y lograr lo imposible. Pero *Final Fantasy* 4 empieza diferente, casi sombrío. Las tropas de Cecil, comandante de las Red Wings de Baron, comentan que acaban de cometer una atrocidad al entrar a Mysidia por la fuerza, matar unos cuantos magos y robar su cristal.

CONCEPT ART a pura imaginación para llegar al pixel como corresponde.

“CUANDO JUGÁBAMOS AL VIDEOJUEGO CON MI HERMANITO, FANTASEÁBAMOS CON CÓMO SE VERÍA SI TUVIERA ESOS MISMOS DIBUJOS QUE MIRÁBAMOS POR TELEFE”.

Con drama, como en el teatro

¿Esta vez jugamos con los malos? No realmente. Cecil parece en un principio conflictuado por lo que hizo, y en el momento en que se da cuenta de que su “rey”, al que considera un padre, planea ponerse mucho más cruel, se convierte en un traidor que enfrentará a todo y todos por lo que cree correcto. Esto ya de por sí suena como la trama de un juego que compita con *Legend of Zelda: A Link to the Past*, pero en el caso de FF4, se trata de la primera hora de juego. Como explicó Sakaguchi a la revista *Famicom Tsuushin* en 1991, este proyecto iba a ser mucho más ambicioso no solo en el plano técnico, sino también en el narrativo. No era protagonista el único personaje con líneas, arcos argumentales o ideas, sino que cada uno de los 12 personajes jugables tendría una personalidad, habilidades únicas y sus motivos para estar en esta aventura. Amor, venganza, bondad o la búsqueda de redención, todos eran motivos válidos.

En los *Final Fantasy* previos, muchas veces había tanto contenido que agotaba la capacidad del cartucho y tenían que recortar diálogo para que entrara. Con más espacio, ahora el equipo podía hacer que los personajes tuvieran relaciones entre ellos, se comunicaran y expresaran su vínculo. De repente, las escenas buscaban emocionar, hacer reír, y todo tenía una visión mucho más teatral, de personajes moviéndose en un enorme escenario con gestos exagerados, saltos y diálogo muy directo y con un toque shakespeariano. El motivo era que, como los sprites no tenían una cara en la que expresar sus emociones, el movimiento lo era todo.
La ambición de Sakaguchi y su equipo era altísima. Tan confiado estaba que, en un principio, este juego iba a ser *Final Fantasy* 5 e iba a haber un FF4 diferente para Famicom, pero eventualmente decidieron cancelarlo para apostar todo a esta nueva generación.

Un nuevo estándar para la fantasía

En sus 20 y largas horas de duración, *Final Fantasy IV* nos lleva por tres mapas (la Tierra, el inframundo y la luna) donde viviremos una historia lineal y épica, en la que Cecil, el protagonista, tenía un enorme viaje de redención en el que pasaba de caballero negro a paladín, capaz de usar magia curativa además de espadas y escudos.

De la mano de Sakaguchi y su equipo, FF4 cambió para siempre el espíritu de la saga de un RPG centrado en el combate y exploración a las cuasi óperas melodramáticas con espíritu de manga *shounen* con el que la asociamos hoy. El poder de la Super Famicom le permitió al equipo dar el salto con el que encontraría su identidad única, mientras que, a la vez, impondría los sistemas que marcaron a fuego la “era dorada” de la saga. Se llamaba “*Fantasía final*”, pero con este nuevo ciclo abierto, era un nuevo principio.

ATB ATB

EN *FF4* DEBUTA LA BARRA ATB, INSPIRADA EN AUTOS DE CARRERA. EL GAME DESIGNER TAKASHI TOKITA CONTÓ QUE, AL VER CÓMO LOS AUTOS SE PASABAN ENTRE ELLOS, PENSÓ QUE LOS PERSONAJES DEBERÍAN PODER HACER LO MISMO. AHORA EL COMBATE NO ERA “POR TURNOS”, SINO QUE CADA UNO ACTUABA CUANDO SU BARRA SE LLENABA, A SU PROPIA VELOCIDAD. ESTO SUMABA UNA NUEVA DIMENSIÓN TÁCTICA Y DEJABA ATRÁS EL SISTEMA DE TURNOS HASTA *FINAL FANTASY X*, QUE LLEGARÍA CASI 10 AÑOS DESPUÉS A LA PS2.

LA BRAZUCA, LA RANA ARGENTA Y EL GENIO TRAMPOSO

La invasión taiwanesa del Family Game de comienzos de los 90 trajo consigo decenas de modelos piratas a la Argentina y países vecinos, pero ninguno con un genio adentro como el que te traemos hoy.

POR EMMANUEL FIRMAPAZ

Que el Family Game tuviera juegos difíciles no era ninguna novedad en los 90, cuando disfrutábamos (y sufríamos) con los cartuchos que alquilábamos en los videoclubes de barrio. La magia, sin embargo, duraba poco: al día siguiente había que devolver el cartucho, con altas probabilidades de no haberlo completado, salvo que fuera sábado y tuviéramos un día más de changüí. Uno de nuestros grandes aliados a la hora de desbloquear niveles y avanzar en esos jueguitos fueron las queridas revistas retro, como la inolvidable *Action Games*. Entre sus primeros diez números nos podemos topar no solamente con una infinidad de ayuditas para dar vuelta cartuchos, sino también con productos que hoy en día apenas se ven o siguen sembrando dudas sobre si realmente salieron al mercado local. Allí nos encontramos una consola hogareña ideal para no devolver cartuchos sin dar vuelta, que pasó desapercibida en una antigua publicidad de Froggy: el Family Game Geniecom.

Esta rareza de origen taiwanés desembarcó en Sudamérica a través de Brasil bajo el modelo GC-30N, de la mano de la misteriosa NTD Eletrônica, y se caracterizó por tener el slot de 72 pines para cartuchos de NES y compatibles. En línea con otras marcas piratas que operaban en las sombras de Nintendo, como Hyper Boy, Genius o Bitgame, el Geniecom se destacaba por su construcción sólida: componentes electrónicos resistentes, PCB monoplaca 100% de integrados y una alta compatibilidad con cartuchos en el mercado. Era una de las pocas consolas que lograban verse y escucharse casi como una NES original, aunque la mayoría se distribuyó en formato PAL en lugar de NTSC, una norma a la que tanto los brasileños como nosotros en Argentina estábamos acostumbrados.

¿DECIME QUÉ SE SIENTE TENER ESTE FAMILY EN TU CASA. Publicidad del GenieCom del #1 de *GamePower* en Brasil, a mediados de 1992.

LA RANA EN ACCIÓN. Game Genie activado al encender la consola metiendo trucos para *Punch-Out!!*

LAS CONSOLAS MÁS *RANAS* DE LOS 90. Los dos modelos en negro más exclusivos de Froggy.

TE DESNUDA. El Geniecom por dentro, cuyo integrado bien grande abajo del slot es el GENIECOM-V1 BIC 9236S, fabricado por Realtek.

La famosa rana noventera

De vuelta en la tierra del último Campeón del Mundo, en 1992 apareció una publicidad de Froggy en los primeros números de *Action Games*. Esta publicidad incluía información sobre los tres modelos de consolas que comercializaban: el clásico, que abundaba en nuestras pampas con un diseño en su carcasa similar a la Famicom japonesa, y dos modelos especiales: el Black Star y la más *rana* y misteriosa de las tres: la Froggy Geniecom modelo GC-10N.

Este modelo es prácticamente un calco de la versión brasileña, con la única diferencia de contar con un slot de 60 pines, lo que lo hacía compatible con cartuchos de Family Game y Famicom. Dotado de características premium para su época, permitía transmitir la señal de audio y video de forma inalámbrica mediante RF y ofrecía además la clásica salida AV compuesta.

Los joysticks incluían el característico conector de 9 pines y estaban construidos de forma robusta, con un tamaño sorprendentemente mayor y más ergonómico que otros de su época. Además, contaban con un conector para auriculares de 3,5 mm y un regulador de volumen ¡para ambos jugadores! Esta innovación, adelantada a su tiempo y retomada años después por Panasonic en su 3DO, ofrecía una inmersión impresionante: podíamos bajar el volumen de la televisión a cero –frecuentemente la única en el comedor– y evitar interrumpir la sagrada siesta dominical de nuestros padres, lo que podía significar el secuestro de nuestro pesado y caliente transformador.

Game Genie atrapado

Además de los clásicos pulsadores de encendido y reset, el Geniecom incorpora una tecla especial que hace frotar la lámpara de los deseos para tus trucos y potenciar tus videojuegos: el famoso y cuestionado Game Genie integrado en su placa base a través del chip GENIECOM-V1 BIC 9236S, fabricado por Realtek. Esta versión custom soldada a la placa base del Family cumple con las mismas funciones que la versión más común del cartucho-accesorio Game Genie fabricado por Codemasters allá en 1991. Este aparato se insertaba entre la consola y el videojuego, permitiendo acceder a un menú que alteraba el código fuente de los cartuchos de Family Game, desbloqueando trucos bien locos como energía extra, vidas o continues infinitos, mediante un libro que contenía los títulos y códigos funcionales. Para activar esta función en el Geniecom, primero se debe accionar a ON la tecla correspondiente, conectar el cartucho y encender la consola, para ingresar al menú de códigos de Game Genie y hacer magia con los trucos que hoy, por suerte, están disponibles en Internet.

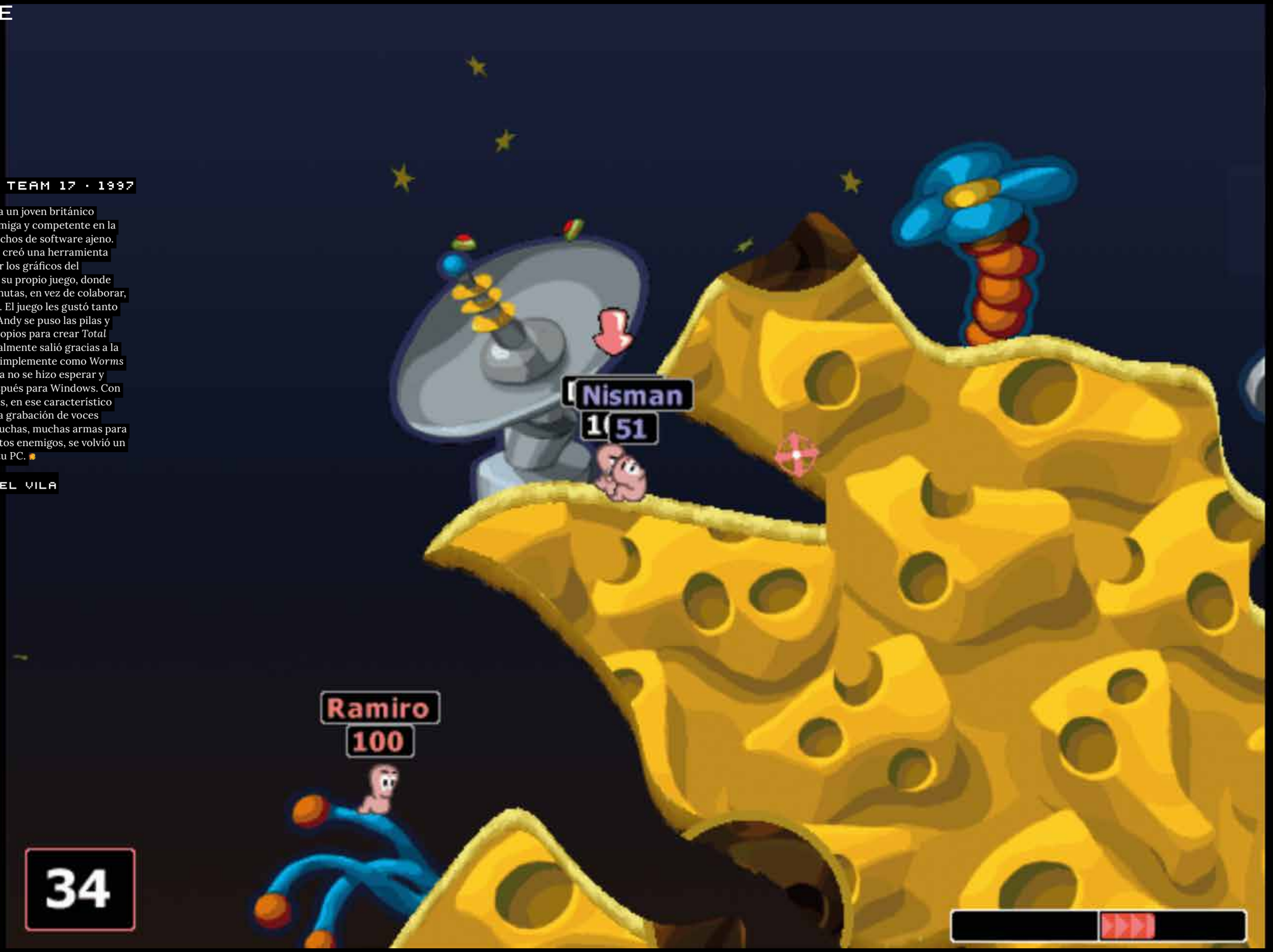
Así, con todas estas características "premium", el Geniecom no solo fue una rareza técnica en su época, sino también el fiel compañero de aquellos que buscábamos (a escondidas) el camino fácil para ser campeones con el Game Genie.

EL GENIECOM SE DESTACABA POR SU CONSTRUCCIÓN SÓLIDA: COMPONENTES ELECTRÓNICOS RESISTENTES, PCB MONOPLACA 100% DE INTEGRADOS Y UNA ALTA COMPATIBILIDAD CON CARTUCHOS EN EL MERCADO.

WINDOWS · TEAM 17 · 1997

Andy Davidson era un joven británico entusiasta de la Amiga y competente en la tarea de afanar cachos de software ajeno. En 1993, jodiendo, creó una herramienta para poder utilizar los gráficos del *Lemmings* y crear su propio juego, donde las criaturas diminutas, en vez de colaborar, se cagaban a tiros. El juego les gustó tanto a sus amigos que Andy se puso las pilas y diseñó gráficos propios para crear *Total Wormage*, que finalmente salió gracias a la empresa Team17 simplemente como *Worms* en 1995. La secuela no se hizo esperar y llegó dos años después para Windows. Con gráficos mejorados, en ese característico estilo *cartoon*, una grabación de voces graciosísimas y muchas, muchas armas para nismanear gusanitos enemigos, se volvió un indispensable de tu PC.

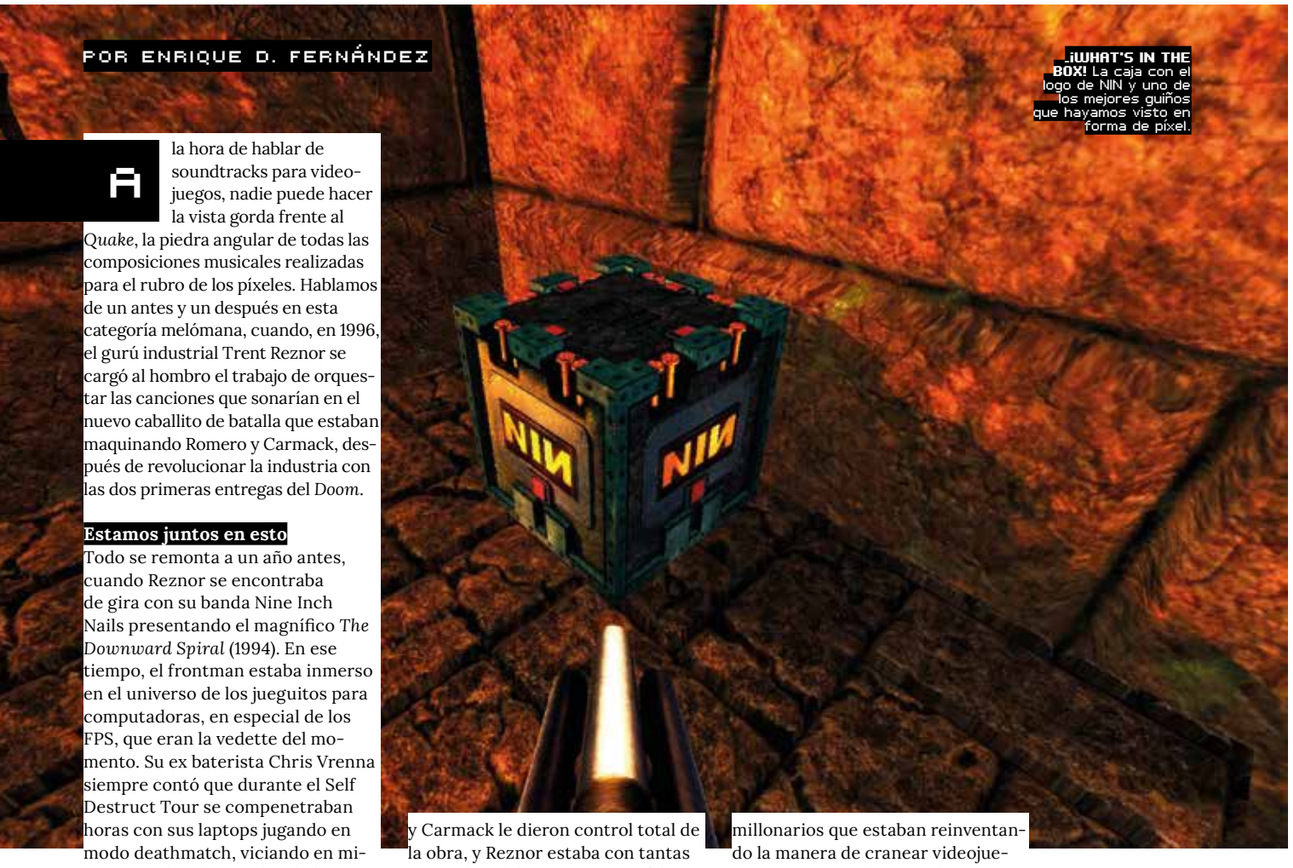
POR EZEQUIEL VILA



FANTASMAS EN LA MÁQUINA

***El género industrial pegó fuerte en los 90 y, por suerte, los nerdos de id Software no dudaron en invitar a su máximo referente como maestro de ceremonias para el primer capítulo en la saga del* Quake.**

POR ENRIQUE D. FERNÁNDEZ



¡WHAT'S IN THE BOX! La caja con el logo de NIN y uno de los mejores guiños que hayamos visto en forma de píxel.

A la hora de hablar de soundtracks para videojuegos, nadie puede hacer la vista gorda frente al *Quake*, la piedra angular de todas las composiciones musicales realizadas para el rubro de los píxeles. Hablamos de un antes y un después en esta categoría melómana, cuando, en 1996, el gurú industrial Trent Reznor se cargó al hombro el trabajo de orquestar las canciones que sonarían en el nuevo caballito de batalla que estaban maquinando Romero y Carmack, después de revolucionar la industria con las dos primeras entregas del *Doom*.

Estamos juntos en esto

Todo se remonta a un año antes, cuando Reznor se encontraba de gira con su banda Nine Inch Nails presentando el magnífico *The Downward Spiral* (1994). En ese tiempo, el frontman estaba inmerso en el universo de los jueguitos para computadoras, en especial de los FPS, que eran la vedette del momento. Su ex baterista Chris Vrenna siempre contó que durante el Self Destruct Tour se compenetraban horas con sus laptops jugando en modo deathmatch, viciando en micros, pruebas de sonido y habitaciones de hotel.

Reznor estaba maravillado con el *Doom* (1993) y fue tal su admiración que, a través de un fax, invitó al staff de id Software a uno de sus conciertos en la ciudad de Dallas, Texas. En medio del encuentro en camerinos, se generó un ida y vuelta en el que la apreciación artística fue mutua. Enseguida, los genios de la informática lo invitaron a participar de su próxima aventura como compositor estrella. El proyecto se llamaba *Quake*, y era el futuro en materia de gráficos en 3D. Romero y Carmack le dieron control total de la obra, y Reznor estaba con tantas ganas de colaborar que aceptó la tarea sin cobrarles un peso. Los de id le devolvieron la gentileza con la inclusión en el juego de la Nail Gun, un arma que dispara clavos y cuyas municiones son unas cajas que relucen el logo de Nine Inch Nails.

Los FPS estaban en un momento de mucha exposición, y Reznor atravesaba un proceso de altísima inspiración dentro de la escena alternativa como músico y productor del célebre Marilyn Manson. Era la mejor banda mainstream en su pico de popularidad haciendo música exclusiva para un grupo de nerds millonarios que estaban reinventando la manera de cranear videojuegos. La vara estaba muy alta.

Escúchame entre el ruido

Hasta ese momento, Reznor no había compuesto un score propio, apenas había sido contratado por Oliver Stone como curador del soundtrack de *Asesinos por naturaleza* (*Natural Born Killers*, 1994), así que el músico decidió grabar un disco completamente instrumental para transformar la jugabilidad en una experiencia cinematográfica. Mientras que la música del *Doom* acudía al heavy metal, la del *Quake* apostaba por la oscuridad siniestra del género industrial. Para eso, fue procesando la atmósfera de los escenarios a través de sonidos hechos con sintetizadores y pedaleras de guitarra. Por cuestiones de derechos, no pudieron incluir voces, aunque los pasajes del tema "Hall of Souls" incluyen los gritos del mismísimo Reznor.

Se estaba gestando un trabajo de lo más ambicioso dentro de los parámetros de la época, ya que no solamente se trataba de un suelo virgen para la banda, sino para los juegos para PC, que solamente se inclinaban por los audios basados en chiptunes. Esta vez no se trataba de simples melodías genéricas, ya que las pistas tuvieron un proceso de planificación tan importante como el desarrollo del juego. Incluso, para algunos, el apartado musical fue más revolucionario e innovador que las novedades en 3D de los gráficos.

Otro detalle a resaltar es la edición en físico del *Quake*, que venía acompañado por un CD que estaba adosado al box y que había que poner en la PC al momento de cargar el juego para que la magia atravesara los parlantes. En 2020 se editó por primera vez en vinilo, nada menos que como parte de la discografía oficial de Nine Inch Nails y con cada uno de los tracks titulados.

Los resultados fueron más que gratificantes y sentaron las bases para los futuros proyectos de Reznor, adoptando una faceta cada vez más cercana a la música ambient (algunos lo rotularon como el Brian Eno de los videojuegos). Para cuando se anunció que habría una secuela del *Quake*, el músico ya estaba trabajando como supervisor del soundtrack para la película *Carretera perdida* (*Lost Highway*, 1997). Con los años, fue fortaleciendo su carrera como compositor de Hollywood, al punto que fue galardonado con un Oscar por sus aportes para *Soul* (2020), la película animada de Pixar. Recién el *Quake 4* (2005) contaría con la participación de Vrenna como productor, marcando el regreso de uno de sus arregladores originales a la franquicia.

PÍNTALO DE NEGRO. Reznor luciendo su casaca del *Quake* junto a David Lynch, en medio de la producción del OST para *Carretera perdida*.

SOCIOS DEL DESIERTO. Reznor y Carmack durante el famoso encuentro en el backstage de Dallas.

ERA LA MEJOR BANDA MAINSTREAM EN SU PICO DE POPULARIDAD HACIENDO MÚSICA EXCLUSIVA PARA UN GRUPO DE NERDS MILLONARIOS QUE ESTABAN REINVENTANDO LA MANERA DE CRANEAR VIDEOJUEGOS.

VICIANDO EN CIELO DRIVE. En una de sus tantas declaraciones, Vrenna detalló que durante las sesiones de grabación de los primeros discos de NIN en los interiores de la mansión de la difunta Sharon Tate, tanto Reznor como el resto de los integrantes le dedicaban varias horas al *Wolfenstein 3D: Spear of Destiny*, el nivel adicional que complementaba al clásico de id Software.

EARTHWORM JIM™

LOS PRINCIPIOS DE LOS 90 FUERON CALDO DE CULTIVO PARA LAS ASQUEROSIDADES MÁS REPUGNANTES. LAS PANTALLAS DE LAS TV ESTABAN INUNDADAS DE VISCOSIDADES Y PODREDUMBRES. PERO ¿QUÉ NECESIDAD HABÍA? *EARTHWORM JIM* FUE EL PRIMER VIDEOJUEGO QUE LA PUDRIÓ. PORQUE EL MUNDO NECESITABA UN HÉROE QUE SALIERA BIEN DE ABAJO.

POR SOFÍA CHECCHI

PRESS START

Playmates Interactive Entertainment

SHINY ENTERTAINMENT™

FELIZ COMO UNA LOMBRIZ

Gran parte de lo que constituye los géneros son las convenciones. Por la repetición de ciertos lugares comunes se sedimenta una identidad genérica. Cuando esos lugares comunes se siguen muy al pie de la letra, decimos que estamos en presencia de un cliché, algo que roza el mal gusto justamente por intentar demasiado hacer las cosas bien.

En algunas artes los clichés se toleran más que en otras. Incluso algunos géneros parecen más inmunes: por más anquilosada que esté la escena del protagonista yendo a ver qué pasa cuando escucha un ruido en una peli de terror, la seguimos consumiendo con fruición; pero las escenas de declaraciones melosas de las comedias románticas no nos las fumamos más. Cuando el cliché se agota (al menos para una parte del público), hay varias maneras en las que se puede resucitar. Una de ellas es abrazar esa muerte y reflejarla con ironía, operación a la que le debemos el surgimiento de géneros nuevos, como la sátira y la parodia. Ahora bien, el respeto que se tenga por el objeto parodiado puede variar considerablemente.

Los videojuegos, como toda forma de arte, tienen géneros y, por lo tanto, convenciones. Para principios de los 90, no había *tantos* géneros: las convenciones parecían extenderse a cualquier experiencia interactiva con joystick. Que hay que salvar a una princesa, que los niveles van aumentando en dificultad, que hay que apelar a temas inocentes. A la par, MTV congregaba a jóvenes animadores para que experimentaran con lo grotesco. La *degradación* que suponían las series como *Beavis and Butthead* daba cuenta de una rebeldía a la que los videojuegos todavía no se animaban. Sin embargo, un grupo de jóvenes programadores y animadores podridos del canon videojueguil tomó distancia para hacer supurar los bajofondos de esa industria que, de tan prolija, parecía que se estaba volviendo aburrida.

As seen on TV

Televisión y juguetes en los 80 estaban lejos de ser asunto separado. La imbricación entre publicidad y animación era total: todo lo que podías ver en la tele tenía una contraparte física esperándote en alguna juguetería. A pesar de que las comunidades de mapapis expresaban preocupación por la cantidad y la calidad de los dibujitos que consumían sus críos, en 1982 el gobierno de Reagan bendijo esta comunión de industrias levantando todo control. De esta época gloriosa datan *He-Man*, *Transformers* y, por supuesto, las *Tortugas Ninja*. La empresa que fabricaba los juguetes de las Tortugas Ninja, Playmates Toys, la estaba levantando en pala para los 90, pero quería ganar todavía más. Un gasto que les estaba molestando particularmente era tener que pagar la licencia de los personajes de sus muñequitos, así que se les ocurrió fundar una franquicia propia desde cero. Pensaron que no tenía sentido restringirse a los sábados a la mañana cuando su target infantil estaba pudiendo acceder ilimitadamente a sus ídolos en píxeles a través de los videojuegos. Ellos tenían el plástico y las máquinas, faltaba gente que diseñara y programara.

Un leprechaun...

1982 también fue un año central para uno de los protagonistas de esta historia. Un jovencísimo David Perry recibió, como regalo de su madre, una Sinclair ZX81, la compu con la que estaba obsesionado desde que había podido tocar una en la clase de computación. Durante ese tiempo, se valía de las revistas de programación para empezar a codear sus primeros juegos. Pronto empezó a mandarlos a esas mismas revistas y un buen día le llegaron 450 libras esterlinas por correo. A partir de ese momento, David iba con una mochila llena de golosinas a todos lados: era el adolescente más adinerado de su pueblito irlandés.

Antes de terminar la secundaria, David se mudó a Londres para laburar para empresas de software de home computers. Su trabajo consistía, mayormente, en adaptar juegos para la Spectrum (entre ellos, el de las *Tortugas Ninja* para NES de 1991, el que no es beat 'em up). Su desempeño era tan brillante que en 1991 lo contactaron desde Virgin Games para asociarse al desarrollo de algunos juegos menores, y más tarde le ofrecieron directamente hacer el juego de *Terminator* de Sega Genesis. No pasó mucho tiempo hasta que lo hicieron mudarse a California.

Asentado en Virgin, David forjó una carrera de éxitos para la Genesis. En 1993 salieron *Cool Spot* y *Aladdin*, para el que, como leíste en la ***Replay*** #28, se pudo dar todos los lujos habidos y por haber. En la cresta de la ola, Disney y Virgin le propusieron liderar el desarrollo del juego de *El Rey León*, y David les dijo que no. Así como escuchaste. ¿Quién en su sano juicio rechazaría semejante propuesta?

Resulta que, por su intervención en la conversión del juego de las Tortugas Ninja, la gente de Playmates tenía el teléfono de David Perry bastante a mano, y fue el primero al que llamaron cuando se les vino la idea de empezar una franquicia. David, que no se andaba con chiquitas para ese momento, les contestó que aceptaba si y solo si le financiaban una empresa propia a cambio de los derechos de los primeros tres juegos. El nombre vino de una canción que sonaba bastante en la radio en ese momento, "Shiny Happy People", de R.E.M. La gente feliz, claramente, eran ellos, así que fundaron Shiny Entertainment. Lo que faltaba ahora era la cara de la franquicia.

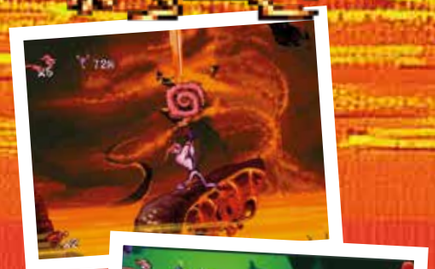
... Y un buen samaritano

Antes de irse de Disney, David Perry estuvo involucrado en el desarrollo del juego de *El libro de la selva*. Ahí conoció a un pibe alto y esmirriado que estaba colaborando con la animación. Ese era Doug TenNapel. Doug había soñado toda su vida con entrar a laburar a Disney, pero para animador de películas le dijeron que no le daba. A principios de los 90 se metió en videojuegos, y tuvo un paso sin dudas influyente en el de *Ren & Stimpy* para Sega. Pero Doug era un artista, quería crear algo nuevo. Con una diferencia de escala significativa, tanto él como Playmates estaban podridos de responder a las ficciones de otros. Cuando se enteró de que David se había cortado solo, no dudó en aplicar a un puesto en la shiny Shiny.

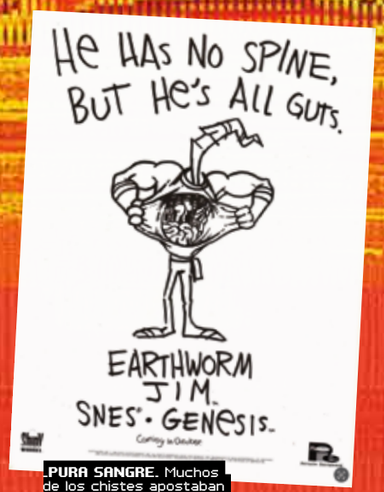
A David Perry lo fascinaban los dibujos animados de Tex Avery y veía algo de él en Doug TenNapel. Con un plazo cortísimo de tiempo, le dijo que la entrevista iba a consistir en que Doug les llevara un personaje nuevo para el videojuego. Frente a la hoja en blanco, el cristiano de Doug pensó en la trascendencia. Identificó que el mercado de los videojuegos estaba liderado por dos tradiciones: por un lado, la de los personajes japoneses "tiernos", inocuos, como Mario y Sonic; y por el otro, la de los tipos duros y brutos que se cagaban a trompadas. Doug apostó por la síntesis.

Cuenta la leyenda que cayó a la entrevista con la hoja presidida por una lombriz en un traje cibernético rodeado por un grupo variopinto de villanos delirantes. La gente de Shiny se volvió loca. Ese boceto los hizo oír el ruido de rotas cadenas: ya no había que encorsetarse en los arquetipos de las narrativas videojueguiles que estaban quedando vetustas. ¿Cuántos límites podría violar ese gusano impertinente?

LO QUE UNÍA AL EQUIPO ERA LA VOLUNTAD DE PARODIA, QUE TENÍA INFLUENCIAS CLARAS: MONTY PYTHON, THEY MIGHT BE GIANTS Y LA EXPLOSIÓN CONTEMPORÁNEA DE LA ANIMACIÓN TELEVISIVA QUE APELABA A FORMAS MÁS BAJAS DEL HUMOR.



_KABLAM. La lombriz con más espacio de guardado que no podía switchear entre armas.



_PURA SANGRE. Muchos de los chistes apostaban a tomar literalmente expresiones figuradas.

Volver a las raíces

El equipo detrás del *Earthworm Jim* sabía que, para que el producto funcionara, iban a necesitar un valor diferencial frente a lo que ofrecía el resto del mercado. Si antes los amparaban los grandes nombres, ahora había que fundar uno nuevo que capturara ese momento de efusividad del emprendimiento propio.

David Perry siempre tuvo como prioridad la fluidez de la animación. El estilo de dibujo de TenNapel tenía un espíritu de caricatura muy marcado, y los programadores no querían resignar esa comicidad y estilización porque entendían que constituía una parte central del juego. Usaron la técnica Animotion, que consistía en diseñar los dibujos sobre acetato y luego escanearlos. Eso les permitió tener un nivel de detalle en la configuración de los sprites que incluso hoy, si se pausa el juego en cualquier momento, se puede apreciar. Además, esa naturalidad también era clave para el humor físico del juego. No había, hasta ese entonces, un videojuego tan logrado para representar una secuencia tan slapstick como una película de Chaplin.

Decisiones como estas se pensaban y sostenían porque el juego se creó en un entorno muy colaborativo. Si bien Perry le compró los derechos del personaje a Doug TenNapel en la entrevista, él no dejó de tener injerencia en el diseño de los niveles o de las mecánicas. Librarse de las grandes corporaciones era también librarse de sus condiciones de producción. Lo que los unía a todos era la voluntad de parodia que tenía influencias claras: Monty Python, They Might Be Giants y la explosión contemporánea de la animación televisiva que apelaba a formas más bajas del humor.

Cow launched!

Earthworm Jim salió a las canchas en octubre de 1994 para Genesis y poco después para SNES. Allá por la ***Replay*** #1 ya señalamos que hay diferencias no menores entre ambas: la versión para SNES tiene mejores gráficos, pero también tiene un nivel menos que la de Sega. Cuando aparece el título del juego, no se grita ni se canta: se eructa. Ya nada puede ser una sorpresa.

El juego tiene una estructura de ocho niveles más un nivel de enlace que se juega cada vez que se termina uno de esos ocho. En el primer nivel, "New Junk City", disparás una vaca por los aires y aparece un intertítulo celebratorio. En los siguientes niveles la veremos volando por el fondo. Jim salta, dispara y puede usar su propia cabeza como látigo para atacar a los enemigos y para colgarse de ganchos y balancearse. Este nivel, como los que siguen, lleva la topografía que le gusta a David Perry: son pocas las partes en las que el avance es lineal. El mapa se expande constantemente hacia direcciones impensadas. Es difícil saber por dónde ir, pero, al mismo tiempo, el juego se presenta como novedad a cada paso. Después de vencer a los dos primeros bosses (un tacho de basura con ruedas como brazos y un hillbilly que vomita pe-

LOS NIVELES TIENEN LA TOPOGRAFÍA QUE LE GUSTA A DAVID PERRY: SON POCAS LAS PARTES EN LAS QUE EL AVANCE ES LINEAL.

ces), Jim sale disparado en su cohete de bolsillo hacia el nivel siguiente. Su cara sonriente exclama "groovy!", doblado por el mismísimo TenNapel.

El nivel bisagra es "Andy asteroids" (llamado así por uno de los programadores de Shiny, Andy Astor). Jim compite en una carrera espacial contra Psy-Crow, el dueño original del traje que lo volvió mutante. Visualmente, es pseudo 3D, desde atrás de los personajes, a diferencia de la mayoría de los niveles. Si perdés la carrera, tenés que luchar contra él; si salís victorioso, pasás directo al nivel siguiente. Ya a la tercera que corrés, estás puteando. En el segundo nivel, "What the heck?", Jim se abre paso por el infierno, entre hombres de traje que lo atacan con maletines (¿abogados?, ¿economistas?) y espectros de dientes enormes. En el fondo se lo ve a Evil the Cat, el boss de este nivel, al que hay que pegarle 9 veces (una por cada vida) una vez que aparece un sugerente *finish him* en pantalla. De ahí pasás a "Down the tubes", quizás el nivel más exasperante de todos, en el que tenés que avanzar en una cápsula de cristal por intrincados recovecos submarinos. Obviamente no la podés chocar mucho porque se estalla, pero además los controles están invertidos y tenés que hacerlo contrarreloj. Un desquicie.

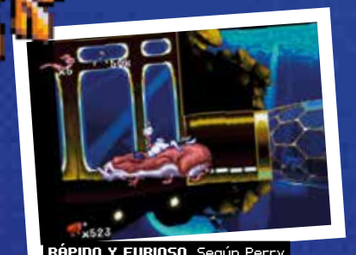
"Snot a problem" cambia totalmente la dinámica de sidescroller. En una serie de bungee jumping, tenés que estrolar a Major Mocus (una bola de moco verde) contra las paredes rocosas de un acantilado. Si vos rebotás, tu soga se empieza a deshilachar hasta cortarse, y si te muerde el monstruo que está abajo, morís de una. Hay que lograr tirarlo TRES veces. El literal "Level 5" transcurre en el laboratorio del Professor Monkey-for-a-Head, el creador del traje supersónico. TenNapel hace unos años declaró que quiso burlarse de los "herejes darwinistas" con este personaje. Hay un nivel secreto, "Who turned out the lights?", al que se accede saltando sobre un portal que nada indica que lo sea. Lo único que hay son unos reflectores en un fondo negro, ni siquiera diseñaron enemigos sino que se ven unos ojos naranjas. En "For Pete's sake!" hay que ir conduciendo a un tierno perrito rosa por un nivel lleno de proyectiles y trampas. Si recibe tres golpes, se convierte en un bulldog mutante que te faja y te tira para atrás.

El nivel siguiente, "Intestinal distress", es el que está en la versión de Sega pero no en la de SNES. Nick Bruty, uno de los programadores, contó hace unos años que lo diseñaron la noche anterior al envío para impresión y lo terminaron de codear y testear ese mismo día. Quizá sea el pico de lo grotesco del *Earthworm Jim*, porque, literalmente, estás en los intestinos de algún ser y tenés que vencer al Doc Duodenum, una bola viscosa que segrega líquido amarillo. El último nivel, orgánicamente, es "Buttville", donde la mecánica para avanzar es simular un helicóptero con la cabeza de Jim para llegar a la boss battle final con Queen-Slug-for-a-Butt. Una vez vencida, el juego te dice que sos el mejor y pasa a la escena final, en la que te espera Princess What's-Her-Name (porque a nadie le importa el nombre de la damisela en peligro) lista para besarte. No hay final feliz: la vaca que lanzaste al comienzo del juego la aplasta y Jim sale triste por el lateral izquierdo de la pantalla.

La frescura de las heces

Al *Earthworm Jim* le fue muy bien tanto en ventas como en críticas. El apartado gráfico se llevó la mayoría de los elogios, palo a palo con el gran trabajo que Tommy Tallarico hizo con la música. Pero lo que hacía realmente fresco al *Earthworm Jim* era su humor. El hecho de que el protagonista fuera una lombriz les dio la posibilidad de explotar un campo muy amplio de referencias asquerosas y resoluciones absurdas, con resultados hilarantes en ambos casos. El surrealismo de *Earthworm Jim* congeniaba con el espíritu in your face de la época acudiendo no solo a lo escatológico, sino también al *non sequitur* como estrategia para "espantar a la burguesía". La degradación y el desquiciamiento de todos esos lugares comunes del héroe videojueguil lo configuraron como un juego decididamente nuevo y distinto, y eso se terminó sobreponiendo al gameplay un poco más aparatoso. En gran medida, eso fue así porque no dejaron ninguna oportunidad desaprovechada: los chistes inundan cada título de nivel, cada diseño de enemigo, cada sonido de pedo que suena en momentos random.

Para el año siguiente, el juego ya había vendido un millón de copias. Se porteó una edición especial para Sega CD, Windows 95, Game Gear y Gameboy Advance. En 1995 también vio la luz la serie animada, que enriquecía el lore del juego manteniendo su tono (tanto que casi todos los episodios terminan con algo siendo aplastado por una vaca). La voz de Jim estaba a cargo de Dan Castellaneta, nada más y nada menos que Homero Simpson. Con la serie, Playmates lanzó la tan deseada línea de figuras de acción.



RÁPIDO Y FURIOSO. Según Perry, el diseño del hámster lo hizo un animador de gira a las 3 AM.

PLATO ESPECIAL
PARA PROMOCIONAR EL LANZAMIENTO DEL PRIMER *EARTHWORM JIM*, FILMARON UNA PUBLICIDAD EN LA QUE UNA ABUELA ESTÁ CONTANDO EL JUEGO COMO SI FUERA UN CUENTO, CON ANIMACIONES DE PAJARITOS 2D CUAL *MARY POPPINS* INSERTADAS EN LA IMAGEN. TODA LA TERNURA SE VE CORROMPIDA POR EL HECHO DE QUE ESTÁ COMIENDO LOMBRICES MIENTRAS LO CUENTA. LAS CADENAS DE TV RECIBIERON TANTAS CRÍTICAS DE TELEVIDENTES CON NÁUSEAS QUE DIRECTAMENTE LA PROHIBIERON EN VARIOS ESTADOS.

¡VACA TE QUEREMOS. Es imposible ser bondadoso con la vaca: si no la lanzás, Jim no puede avanzar

EL ESCULTOR. Desde pendejo, Doug TenNapel se fanatizó con la arcilla y sus posibilidades expresivas.

Todo era ganancia para los amigos de la lombriz.

Seguir bajando

Uno podría pensar que Perry, TenNapel y compañía ya se habían desquitado lo suficiente contra las grandes corporaciones y que en una segunda entrega del Earthworm Jim iban a bajarle un poco el volumen a lo grotesco y paródico. Nada más lejos de la realidad. Redoblaron la apuesta y, con una celeridad asombrosa, en noviembre del 95 ya estaba disponible el *Earthworm Jim* 2 para Sega y SNES.

La jugabilidad, en esencia, no cambió tanto. Tenés un moco verde que podés usar para balancearte, casi como una alternativa a usar el propio cuerpo de la lombriz. También sirve para convertirse en una especie de paracaídas. El abanico de armas se amplió en esta segunda entrega, aunque se van desbloqueando a medida que avanzás.

Lo que sí cambió bastante es la situación básica de juego. Si el *Earthworm Jim* era principalmente un juego de plataformas con variaciones en algunos niveles, el *Earthworm Jim* 2 definitivamente profundiza en las variaciones. De diez niveles, son solo tres los sidescrollers. Se sumó, también, un sistema de contraseñas, pero solo se habilita una vez que encontrás tres ítems ocultos en cada nivel.

El primer nivel, "Anything but tangerines", tiene el espíritu del juego anterior. No hay vaca aplastada, pero sí tenés que meter un chancho en la pecera de Bob the Goldfish, el "boss" de este nivel (que Jim se come sin que vos hagas nada, aunque en la pantalla aparezca "FIGHT!"). Jim ya no tiene un cohete de bolsillo, así que se va de los niveles con una catapulta propia de los *Looney Tunes*. Quizá la imagen más memorable de este juego sea la vaca enorme que te felicita cuando pasás el nivel, y la de atrás sonriendo después. Bastante más surrealista que el "groovy!" del anterior.

"Lorenzen's soil" también es sidescroller, pero el camino lo vas abriendo vos disparando al techo y haciendo que la tierra caiga. Hay que pasarlo contrarreloj (con muchos powerups) hasta llegar a la batalla con una larva asquerosa que anda en uniciclo. El nivel recurrente acá no es una carrera sino "Puppy love", un rescate de los sobrinos del perro Pete en el que tenés que hacerlos rebotar en un malvavisco gigante hasta llegar al otro lado de la pantalla. Copia fiel del *Fire* de Nintendo.

La fascinación por los intestinos se manifestó en el nivel siguiente, "The Villi people/Jim's now a blind cave salamander" (el nombre de-

DAVID PERRY TENÍA LA SENSACIÓN DE QUE SU EQUIPO NO IBA A PODER EXPLOTAR EL POTENCIAL DE LOS POLÍGONOS CON LA MISMA GENIALIDAD CON LA QUE HABÍA LLEVADO A CABO LOS PRIMEROS DOS JUEGOS.

pende de la versión), en el que, por alguna razón, no sos más una lombriz sino una salamandra. Doug TenNapel ama las salamandras y, según cuenta, la primera vez que vio una lo convocó tanto su estética que creyó más en Dios porque no podía resistirse a ser fan de tan buen artista (?). La salamandra del juego, igualmente, no recibe un tratamiento diferencial: en este nivel tenés que ir nadando por un laberinto cuyas paredes te absorben si te acercás mucho. Para complicar las cosas, hay rebotadores de flippers muy difíciles de esquivar, así que se hace costumbre ver a la salamandra sufrir al son de "Claro de luna", de Beethoven. Podés ir juntando unos gusanitos que, al final del nivel, por cada uno tenés una pregunta extra en un quiz desopilante plagado de preguntas sin sentido. Dadá no significa nada.

El cohete vuelve para "The flyin' king", donde, con vista isométrica, tenés que hacer que Jim proteja una bomba en una pelea aérea. Las vacas son protagonistas en "Udderly abducted": Jim debe salvarlas de pingüinos malvados y ovnis mientras suena ¡"El choclo"! (otra coronación de gloria). En "Inflated head", Jim se vuelve literalmente un globo y debe atravesar un túnel vertical evitando los escupitajos de Evil the Cat. "ISO 9000" enfrenta a Jim otra vez con la burocracia, pero, en vez de hombres de traje, ahora peleás directamente con archivadores metálicos. "Level ate" (nivel 8) te da la experiencia más cercana a ser una pulga en una parrilla, porque Jim va saltando entre costeletas y pancetas evitando lluvias de sales y tenedores pinchudos.

El último nivel, "See Jim run, run Jim run!", es una carrera contra Psy-Crow hasta donde está Princess What's-Her-Name. Si ganás, llamás a un taxi que aplasta al cuervo malvado. El final... es casi tan desconcertante como el del *Monkey Island* 2. En pantalla están Psy-Crow, la princesa y Jim, y un texto anuncia "Y entonces, habiendo vencido al vil Psy-Crow, nuestro héroe, Earthworm Jim, ganó de vuelta el corazón de Princess-What's-Her-Name". Uno a uno, de izquierda a derecha, se sacan el disfraz y salen VACAS, y el texto reemplaza cada nombre de personaje por "vaca". Duro.

¿Cuánto puede medir una lombriz?

Hubo gente que no estaba preparada para la explosión de sensaciones que suponía el *Earthworm Jim* 2, pero, en general, tuvo buenas críticas. El juego llevaba el surrealismo del primero a otro nivel, principalmente porque se siente como si estuvieras jugando minigames sucesivamente. Eso de lo imprevisible que tenía el primero, que a veces era un chiste bizarro o un juego de palabras, en este se eleva a la organización misma del juego completo. No solo no sabés qué hacer, no tenés la menor idea de cómo hacer nada cuando empieza un nivel. Es gracioso y frustrante. En algunos niveles, más lo segundo que lo primero.

Terminaba 1995 y, con él, el reinado de las dos dimensiones. David Perry tenía la sensación de que su equipo no iba a poder explotar el potencial de los polígonos con la misma genialidad con la que había llevado a cabo los primeros dos juegos. Nintendo y Sony daban lo que fuera por tener un tercer *Earthworm Jim* exclusivo para sus consolas, pero David dudaba y dudaba... Y así fue que cometió, según él, el peor error de su carrera: le vendió Shiny a Interplay Productions.

A TenNapel no le gustó ni medio volver a subsumirse a la corpo. Él y la mitad de los empleados de Shiny dejaron a David Perry solo y fundaron The Neverhood Inc., la desarrolladora que al año siguiente publicaría el videojuego del mismo nombre. David, desolado, instituyó que Shiny no iba a hacer secuelas nunca más para librarse de las franquicias. Dos años después, Shiny desarrolló MDK, su último gran juego, especialmente elogiado... por sus gráficos en 3D. Había que confiar, David.

Look how they massacred my worm

La gente de Interplay sabía que había que seguir exprimiendo a Jim para sacarle todos los dólares posibles. Como Shiny se desentendió de las secuelas, le ofrecieron la posibilidad de hacer la tercera entrega en 3D a la desarrolladora escocesa VIS Entertainment. El acuerdo ya estaba hecho para 1996, poco después de que saliera el *Earthworm Jim* 2 y, de hecho, algunos representantes de VIS se reunieron con Perry y TenNapel para empezar a pensar juntos el juego nuevo. De qué habrán hablado es un misterio, porque Jim apareció bastante cambiado en la Nintendo 64.

Earthworm Jim 3D terminó saliendo recién a fines de 1999, con muchas desprolijidades mediante: gran parte de lo que se había visto en las promociones no estaba en el juego, habían anunciado que iban a aparecer personajes que no aparecieron, entre otros grandes desastres. La trama estaba parcialmente inspirada en la serie animada, que para ese momento hacía años que no estaba al aire. Todo esto ya es un montón, pero lo verdaderamente trágico de esta entrega es que los chistes son pésimos. Perry y TenNapel le declararon su odio más profundo. El último hasta dijo que había arruinado la franquicia entera.

En las últimas dos décadas hubo alguna intención de hacer uno nuevo, pero nada se concretó. David Perry vendió Shiny por segunda vez, a Atari, en 2002, y los últimos juegos en los que intervino fueron los de *Matrix*. Doug TenNapel volvió a dibujar a la lombriz ojona para dos cómics que salieron en 2019 y 2021, totalmente financiados por fans. Pasan los años y *Earthworm Jim* se quedó en los 90, pero qué no daríamos por hacer volar una vaca por los aires otra vez.

A LAS BRASAS. El boss de "este *level ate* (el 8°) es el churrasco gigante Flamin' Yawn.

MONTY PYTHON Y LAS VACAS

EL RECURSO DE LA CAÍDA DE LA VACA COMO REMATE SURREALISTA TIENE SU ORIGEN EN *MONTY PYTHON AND THE HOLY GRAIL*. AHÍ, LOS FRANCESES LE LANZAN UNA VACA A UN GRUPO DE INGLESES QUE BUSCAN RELIQUIAS Y, OBVIAMENTE, UNO RESULTA APLASTADO. AHÍ YA ESTABAN PARODIANDO UNA PRÁCTICA BÉLICA PROPIA DEL MEDIOEVO: LA DE LANZAR ANIMALES CON PESTES AL ENEMIGO PARA QUE SE DISEMINARAN LAS ENFERMEDADES.

PELEAS COMO UNA VACA. Tanto pelear para terminar viendo un paisaje de la provincia de Buenos Aires.

NUNCA SE PINCHA. El primer miniboss, Billy the Bin, un tacho de basura con neumáticos como piernas y brazos.

TOXI-TAXI VIENE Y VA

***Los 90 tuvieron un momento mágico en el que muchos se animaron a hacer un videojuego viniendo desde cualquier lado. Y en la caja de lo "multimedia" hubo lugar para* Hell Cab.**

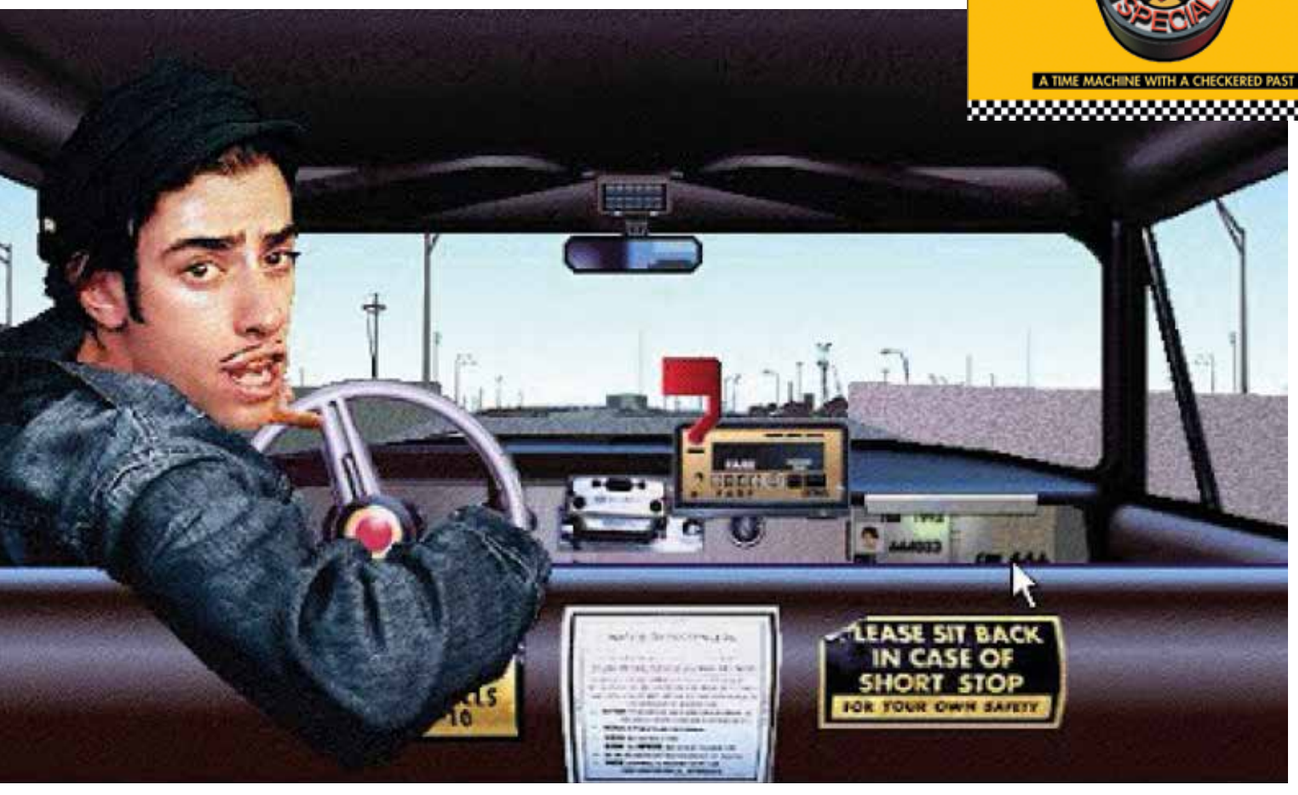
POR EZEQUIEL VILA

Estás en el Aeropuerto Internacional John F. Kennedy haciendo una escala, pero tu vuelo se retrasó, así que un taxista latino, el afable Raúl Delgado, te ofrece un tour para salir a recorrer la ciudad de Nueva York. ¿El precio? Tu alma. Desde esta premisa, *Hell Cab*, una aventura gráfica multimedial en CD-ROM lanzada en 1993, no para de subir la apuesta de lo bizarro. Como jugador (y turista en aprietos), pasaremos por el Coliseo romano, las trincheras de la Primera Guerra Mundial y el período Jurásico, escenarios en los que deberemos probar nuestra valía moral, sufrir varias mecánicas de juego muchas veces incomprensibles y, sobre todo, luchar contra que se nos cuelgue la PC.

Arte, arte, arte

Pepe Moreno es un artista español nacido en Almácera en 1954 que se mudó a Estados Unidos en la década del 70. Desde allí comenzó a trabajar en el mundo del cómic y el arte digital, confluyendo esos dos mundos en la creación de *Batman: Digital Justice*, el primer cómic realizado íntegramente con técnicas de arte digital y publicado por DC en 1990. Luego de esta experiencia de vanguardia, Moreno empezó a buscar nuevos proyectos que desafiaran los límites del arte por computadora y rápidamente puso el ojo sobre los videojuegos y las posibilidades del CD-ROM como tecnología. Conociendo esos pergaminos y entusiasmados por las posibilidades del nuevo formato de compact discs, Time Warner puso la plata y así comenzó el desarrollo de *Hell Cab*.

El juego es un clásico caso de apuntar muy alto y tratar de llevar la tecnología al límite en desmedro de la jugabilidad. Lo cual no habla necesariamente mal del producto final y tampoco se contradice con los objetivos del desarrollo: tanto Time Warner como Pepe Moreno querían un juego que fascinara desde la propuesta gráfica y llevara a las computadoras personales una experiencia novedosa. En el apartado gráfico, el juego realmente es llamativo para la época, mezclando entornos 3D explorables por pantallas a la Myst (que, por cierto, salió más tarde en el mismo año) y haciendo uso de una variedad de recursos gráficos para los assets, entre ellos, imágenes fotográficas, ilustraciones en Photoshop y modelado 3D (cuadradísimas cual video de Dire Straits, pero 3D de todas formas). Todos estos elementos le dan un look-and-feel bien pastiche que era igualmente atractivo e indescifrable en ese momento.



¿Qué es lo que hace un taxista seduciendo a la vida?

Para desarrollar el juego, Moreno creó una compañía que bautizó Digital Fusion Inc y contrató a un joven desarrollador de 18 años llamado Jules Urbach (hoy activo en el mundo de generación de imágenes por IA). El recorrido de *Hell Cab* a cargo de estos dos conductores pasaría por varios escenarios.

En primer lugar, el juego contaba con una suerte de paseo por una versión reducida del Empire State Building que tiene menos de juego que de experiencia inmersiva, prueba técnica y suerte de showcase de la capacidad de la tecnología. Además de ubicar algunos cortos animados y publicidades de la revista *Wired*. Quizá lo único "jugable" de este segmento sea que se nos acerca un ciego a pedir limosna, un elemento recurrente que veremos en cada episodio, cada vez más bizarro y *out of context*.

Luego de este paseíto, el primer desafío por la propia alma ocurre en la antigua Roma, donde caemos prisioneros en el mismísimo Coliseo y somos obligados a luchar contra un gladiador. En el medio, podemos tomar desvíos, como elegir mandar a las damas a los leones (y llevarnos directamente al game over) o caer víctimas de la concupiscencia. El segundo "nivel" nos lleva a una trinchera francesa de la Primera Guerra Mundial, donde tenemos que repeler ataques de tanques enemigos usando una máscara de gas que obstruye parcialmente la visión. La tercera parada es, básicamente, un walking simulator en el que vemos dinosaurios y buscamos un cajero automático en la selva, para llegar al stage final, en el que el ascensor del Empire State nos lleva más allá del sótano, hacia el infierno, de donde, según el propio juego, salen todos los taxistas, y en un garaje encontramos el contrato de nuestra alma para prenderlo fuego. En la movie final (?), vemos cómo el taxi infernal pliega las ruedas y flota cual DeLorean y nos regala una vista aérea y pixelada de la ciudad de Nueva York, de vuelta al aeropuerto.

Tiempos veloces

Si bien la proeza gráfica no justifica la ausencia de jugabilidad y llamar "videojuego" a este pastiche de point-and-click, walking simulator y novela visual es un exceso, el verdadero pecado de *Hell Cab* es la performance.

El poder infernal detrás del juego es nada menos que el paquete QuickTime, que hacía posible la síntesis de todas estas innovaciones gráficas a cambio de volverlas prácticamente irreproducibles en cualquier PC. El juego se colgaba todo el tiempo y hacía que la respuesta en sus momentos de "acción" (como la arena gladiatorial y el disparo a los tanques) fuera prácticamente nula e inganable. Aún así, la impresión de esas voces, animaciones y gráficos lo volvía una tentación para meter en las primeras reproductoras de CD. Perdón, padre, porque he pecado.

SI BIEN LA PROEZA GRÁFICA NO JUSTIFICA LA AUSENCIA DE JUGABILIDAD Y LLAMAR "VIDEOJUEGO" A ESTE PASTICHE DE POINT-AND-CLICK, WALKING SIMULATOR Y NOVELA VISUAL ES UN EXCESO, EL VERDADERO PECADO DE *HELL CAB* ES LA PERFORMANCE.

PT.15

GUÍA REPLAY DE MARQUESINAS ARGENTINAS

La aclamada sección alcanza su decimoquinta edición, sumando joyas gráficas de artistas legendarios y anónimos, en un recorrido visual que revive la magia de los arcades nacionales. Un homenaje a la creatividad y el talento argentino, convertido ya en un clásico de nuestra querida revista.

POR CLUB ARGENTINO DE ARCADES / @_CLUBARGENTINODEARCADES

SALÍ DE AHÍ, MALAGAMBA!: ARRANCAMOS A LOS PUÑOS LIMPIOS CON ESTA OBRA DE ANA, UNA DE LAS MÁS ANTIGUAS DE SU AUTORÍA, QUE REPRESENTA SUS PRIMEROS PASOS EN NUESTRA INDUSTRIA NACIONAL DE VIDEOJUEGOS ARCADE. ESTA VERSION ES CIEN VECES MEJOR QUE LA ORIGINAL, QUE NI SIQUIERA TIENE ESOS HERMOSOS DIBUJOS DE LOS BOXEADORES, AUNQUE MANTIENE LA TIPOGRAFÍA DEL JUEGO DE 1985.

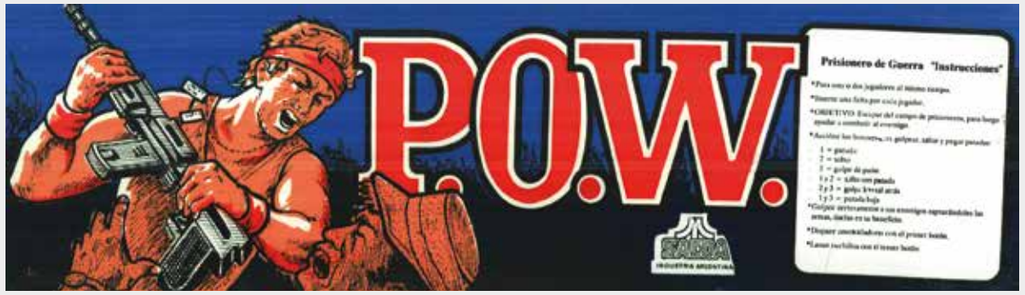
KING OF BOXER (RING KING) - ANA MARÍA

0130>ANA048KOB-FD

TUCUMANAZO MEDIEVAL: EL CLÁSICO DE SEGA ESTÁ INMORTALIZADO EN ESTE CARTEL DE VIDEOJUEGO CREADO POR EL TUCUMANO MÁS FAMOSO EN LAS ARTES NACIONALES. AUNQUE SIMILAR AL ORIGINAL, ESTA VERSIÓN SE DESTACA POR SU ABUNDANCIA DE FUEGO Y LA FUERTE PRESENCIA DEL DRAGÓN, CUYOS PEQUEÑOS BRACITOS NOS INSPIRAN TERNURA.

GOLDEN AXE - ARGAÑARAZ

0131>ARG007GDA-FD



PRISIONEROS MARPLATENSES: LAS MARQUESINAS DE SACOA HAN REGRESADO CON FUERZA, Y ESTA VEZ PRESENTAN LA IMAGEN DEL MÍTICO *YO CONTRA EL BARRIO* QUE DESFILÓ EN LA MAYORÍA DE LOS LOCALES DE LA AMADA CADENA DE ENTRETENIMIENTOS ELECTRÓNICOS DEL PAÍS. EL IMPRESIONANTE DIBUJO DE ESE RAMBO RUBIO ES UNA RÉPLICA CASI EXACTA DE LA VERSIÓN ORIGINAL. PURA POTENCIA.

P.O.W.: PRISONERS OF WAR - MIGUEL BARROSA

0132>BRB009POW-FD

SALCO Y CHOREO COSTERO: CON LAS CLÁSICAS INSTRUCCIONES DE USO EN UNO DE LOS COSTADOS, BIEN CARACTERÍSTICO DE LA GRAN CADENA SACOA. ESTA COLORIDA CARTELERÍA DE ÉPOCA ES DE LAS POCAS DE PRODUCCIÓN NACIONAL QUE FUERON COPIAS EXACTAS DE LAS VERSIONES ORIGINALES. GRANDE EL *EXERION*. AL QUE QUIZÁ LE DIMOS MÁS ROSCA EN EL FAMILY, PERO AQUÍ TE TRAEMOS LA MARQUESINA ARCADE PORQUE SÍ.

EXERION - MIGUEL BARROSA

0133>BRB010EXE-FD

MANÍA ARCADE DE AV. COLÓN: *CUALQUIER TIPO DE MUEBLE, CUALQUIER TIPO DE VIDEOJUEGO*: ESA ES LA REGLA DE ORO DE LAS MARQUESINAS NACIONALES GENÉRICAS. ESTA DE LOS LOCALES GREEN PLAY ES, FUE Y SERÁ UNO DE LOS EMBLEMAS DEL ENTRETENIMIENTO QUE PERDURA HASTA HOY EN DÍA. *MS. PAC-MAN* Y *FROGGER* SON LAS ESTRELLAS DE ESTE ARTE NACIONAL, UNO DE LOS MEJORES DE NUESTRAS GUÍAS.

NEW GAME GENÉRICA - DESCONOCIDO

0134>XXX049GEN-FD

EL CALOR DE LOS PROHIBIDOS: UNA MARQUESINA BOMBA DE LA GENIA DE BOEDO QUE CATAPULTÓ AL ÉXITO AL RECONOCIDO LOCAL HARD GAMES EN NUESTRA QUERIDA PROVINCIA DE SANTIAGO DEL ESTERO. CON CLARAS INFLUENCIAS DEL FILM *MAD MAX* Y UNA TIPOGRAFÍA INSPIRADA EN LA PARTICULAR VIDEORREVISTA HARD N *HEAVY VHS SERIES*. EL RESULTADO ES ESPECTACULAR CON ESTA PUESTA APOCALÍPTICA LLENA DE COLOR Y DETALLES.

HARD GAMES - ANA MARÍA

0135>ANA050HDG-FD

AVIONES POR ZONA SUR: MAJESTUOSIDAD ABSOLUTA DE TRAPO CON ESTE CARTEL PINTADO A MANO SOBRE VIDRIO TEMPLADO. PROBABLEMENTE RECICLADO DE UNA VENTANA DE COLECTIVO, IDEAL PARA LOS SALONES DE VIDEO BIEN DE BARRIO EN LA ZONA SUR DE BUENOS AIRES. LA DESTREZA EN LOS TRAZOS DA VIDA A NUESTRA NAVE RAIDEN SUPERSONIC ATTACK FIGHTER, PROTAGONISTA DEL MAGNÍFICO MATAMARCIANOS DE SEIBU DE 1990. AUNQUE LA TIPOGRAFÍA ORIGINAL DEL VIDEOJUEGO ERA MÁS DETALLADA, ESTA VERSIÓN CRIOLLA LE OTORGA UNA IDENTIDAD CASERA Y ÚNICA QUE SOLO ENCONTRAMOS EN NUESTRO PAÍS. ¡SALUD, TRAPO QUERIDO!

RAIDEN - TRAPO ET VIDEO GAMES

0136>TVG008RDN-FD

PEPSI AL REVÉS ES is ded: NOS VAMOS RETIRANDO DE ESTA ENTREGA CON ESTE CARTEL GENÉRICO DONDE PODÉS TOMAR DOS DECISIONES: METER UNA FICHA Y VICIAR A MORIR DONDE LO ENCUENTRES RETROILUMINADO EN VIGENCIA O IR AL KIOSQUITO DE LA CUADRA A COMPRAR UNA COQUITA FRESCA PARA SEGUIR LEYENDO LA REVI. ¡NOS VEMOS LA PRÓXIMA CON EL #50!

NEW VIDEO GAME GENÉRICA - DESCONOCIDO

0137>XXX050GEN-FD

SI TENÉS ALGÚN MATERIAL DE MARQUESINAS PARA COMPARTIR, POR FAVOR COMUNICATE A: CORREO@REVISTAREPLAY.COM.AR

DANZA MACABRA

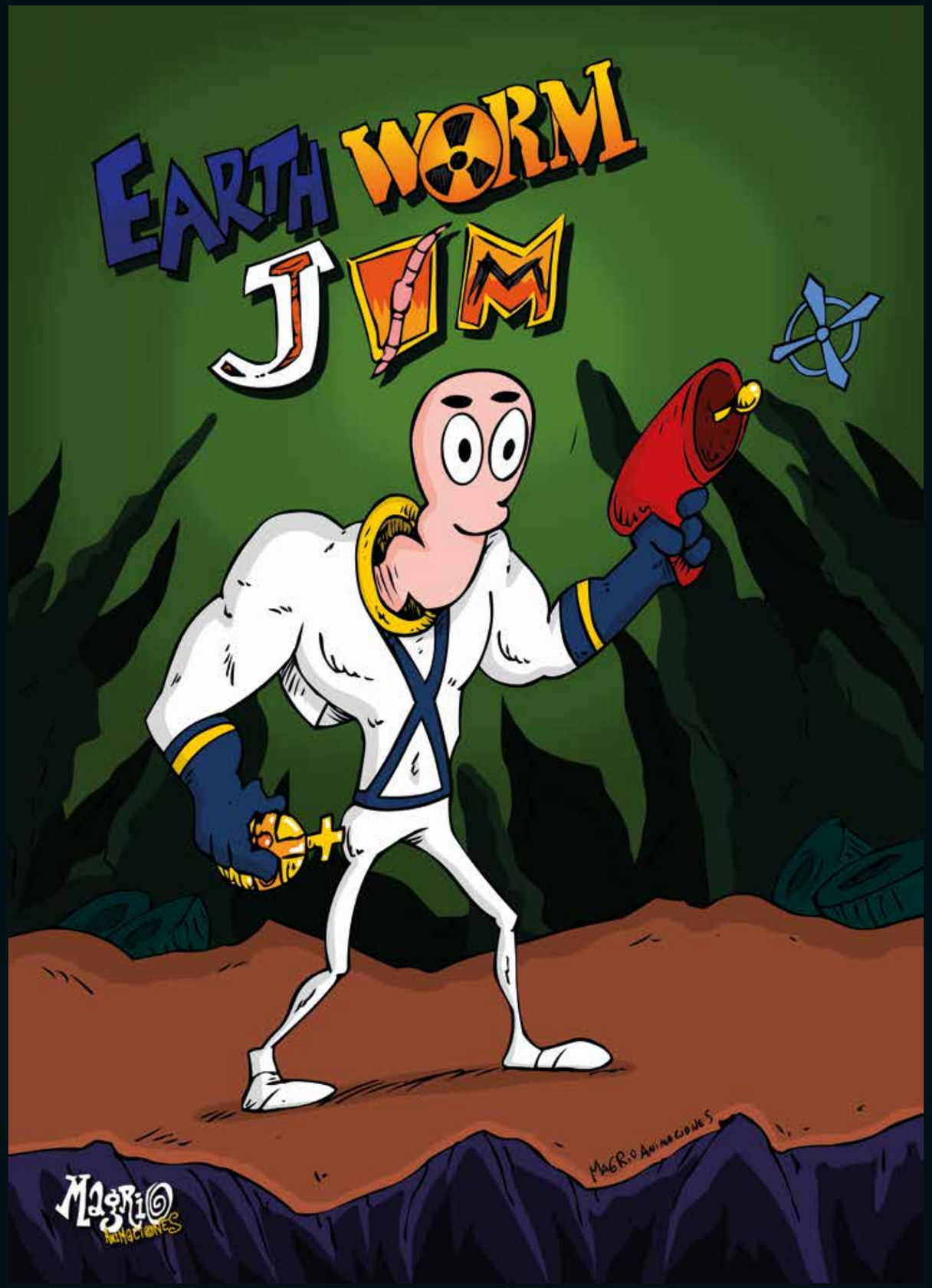
¡Conocé la "glitchality", la técnica especial para dejar al oponente y al juego completamente colgados!

POR GBOT

A principios de los 90, el *Mortal Kombat* revolucionó el universo de los juegos de pelea con sus gráficos realistas, su violencia exacerbada y, por sobre todas las cosas, las *fatalities*. Darles la posibilidad a los jugadores de destrozar al rival como máxima demostración de dominio fue una genialidad que otros juegos no tardaron en adoptar, algunos con más éxito que otros. La lista la integran juegos como *Eternal Champions*, *Primal Rage*, *Samurai Showdown* y el juego del que vamos a hablar el día de hoy: *Killer Instinct*.

Killer Instinct fue el caballo de batalla con el que Rare buscó hacerle frente a la saga *Mortal Kombat*, con una buena presentación, una buena banda sonora (el juego en SNES hasta venía con el disco), sprites hechos a partir de gráficos en 3D y, no podían faltar, *fatalities*. Cada personaje cuenta con dos movimientos que pueden realizarse al final de la pelea cuando el oponente se queda sin vida: los *no mercy* y las *humiliation*. Los *no mercy* son como las *fatalities* tradicionales. Las *humiliation*, en cambio, son más parecidas a las *friendships* del *Mortal Kombat*: terminan con el oponente medio muerto bailando. A estas dos formas de liquidar al rival se suma una tercera: en algunos niveles, tenemos la posibilidad de darle un último golpe al oponente al borde del escenario, tras lo cual aparece una animación del personaje cayendo al vacío y, finalmente, estrolándose contra el pavimento, un auto o lo que le espere en el suelo.

> ¿QUÉ PODRÍA SER MÁS HUMILLANTE QUE QUE TE HAGAN BAILAR, TE TIREN AL VACÍO Y QUE ENCIMA TE DIGAN: "DALE, ANDÁ A REINICIAR EL JUEGO QUE TE PASEO DE NUEVO"?

Comerse una *humiliation* del oponente no es divertido, y que te revoleen de la terraza de un edificio menos, pero hoy les traemos la forma de lograr la máxima humillación posible del adversario en el *Killer Instinct*: la "*glitchality*".

¿Cómo se hace? Por empezar, hay que dejar sin vida al oponente justo al borde del escenario. Una vez hecho esto, hay que alejarse lo más posible y tirar un proyectil. Por último, antes de que el proyectil alcance al rival, hay que hacerle una *humiliation*. ¿Qué va a pasar? El oponente va a ser golpeado por el proyectil, pero antes de caer, va a empezar a bailar. En ese momento, la animación del personaje cayendo al vacío empieza a ejecutarse, pero, en lugar de golpear el piso, el personaje va a quedar colgado en el aire. Como se ejecutaron al mismo tiempo la animación de la caída y la del personaje bailando, el juego no sabe cuál resolver y se cuelga hasta que lo reiniciemos. ¿Qué podría ser más humillante que que te hagan bailar, te tiren al vacío y que encima te digan: "Dale, andá a reiniciar el juego que te paseo de nuevo"?